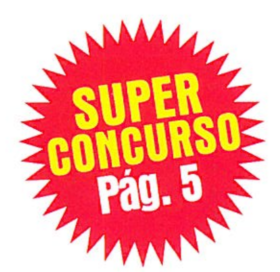


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
¡VENTE AL PARQUE POKéMON!
Se presenta en Japón el primer parque temático con todos los Pokémon
Nº 57
Por los expert
TRUCOS y ESTRATEGIAS para vencer a los entrenadores
Descubre todos los PUNTOS FUERTES de tu equipo Pokémon
MAPAS detallados de pueblos y rutas, con todos los ITEMS
MANUAL PARA ENTRENADORES
POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
[5ª] ENTREGA
¡¡Regalamos 10 juegos Pokémon!!



REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción

PokémON

QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-36689-1992

DESDE JAPÓN...

¡Bienvenidos al parque Pokémon!

El primer Poképarque acaba de inaugurarse en Nagoya, Japón, y cuenta con 12 atracciones y 380 Pokémon para disfrutar a tope.

Desde el día 18 de marzo el Poképark recibirá con los brazos abiertos a todos los japoneses que quieran disfrutar de un día en compañía de sus héroes favoritos. El parque dispone de 12 atracciones protagonizadas por cada Pokémon, entre las que seguro van a triunfar el Pikachu Forest, donde montar a lomos de vuestro Pokémon favorito, o la montaña de agua de Rayquaza.

¡Todos animando!

El paseo por el parque estará animado por 380 Pokémon que veréis por las calles, en las atracciones o protagonizando divertidos shows. Ya hemos enviado un corresponsal a la zona, así que en breve os contaremos más cosas de nuestras experiencias por allí.



Por si os decidís a ir, aquí tenéis una ilustración de cómo está distribuido el parque. A lo mejor le sacáis partido al viaje, porque el show se ha montado junto a Naichi, donde se celebra la Expo 2005.

¡OJO A LAS NUEVAS EDICIONES DS!

¡¡Tenemos la primera información oficial sobre los nuevos Pokémon Perla y Diamante!!

Viene directamente de la Pokémon Company, así que nos lo creemos a pies juntillas. Izo Nakano ha dado las primeras pistas sobre el lanzamiento de Perla y Diamante, las nuevas ediciones exclusivas de Nintendo DS. En el periódico japonés Nihon Keizai Shimbun este señor ha dicho que ambos juegos estarán listos en Japón en noviembre de este año. Los americanos tendrán que esperar hasta marzo de 2006, y los europeos un pelín más. Información rica, rica.

¡PARTICIPA!

Vota por tu juego Pokémon favorito

	Juego	Posición anterior	Meses en lista
1	POKéMON RUBÍ	1	7
2	Pokémon Colosseum	-	2
3	Pokémon Rojo Fuego	-	2
4	Pokémon Verde Hoja	-	2
5	Pokémon Zafiro	-	7

- Salió en: AGOSTO 2003
- Puntuación en N.A.: 98

POKéMON RUBÍ no conoce rivales, chicos. Pasan los meses y se mantiene como el juego más votado. ¿Dónde están los fans del resto de juegos Pokémon?

POKéMONEANDO

Seguimos dando vueltas por los mejores sitios Pokémon en Internet. Este mes jugamos con Pokémon en una web y desvelamos la existencia de un nuevo y misterioso Pokémon.

POKéJUEGO



Puzzle Pokémon

Aquí tienes un juego con el que te divertirás poniendo a prueba tu sabiduría Pokémon. Tiene tres niveles y en cada uno de ellos hay que acertar qué imagen corresponde con el nombre del Pokémon. Si completas el juego sin fallos, recibirás un diploma muy chulo que podrás imprimir.

* Dirección: http://www.juegomaniac.com

NUEVO POKéMON



Esto es... Rukario

El mes pasado nos dimos un voltio por la web oficial de la octava peli Pokémon para ver su trailer. Este mes volvemos a visitarla porque ha sucedido algo increíble. En ella ha aparecido la silueta de un nuevo y misterioso Pokémon que saldrá en la peli y del que solo sabemos que se llama Rukario. ¡Qué misterio!

* Dirección: http://www.pokemon2005/movie/index.html

OTRAS DIRECCIONES

* De compras: www.pokemoncenter.com
* Un clásico: www.gamefreak.co.jp
* No te pierdas: http://pokemon.nintendo.es

Pokémanía



PokémIn

Que haya salido en U.S.A. el DVD de Destino Deoxys, la séptima peli de Pokémon. Seguro que pronto sale por aquí.

Que haya un nuevo Pokémon con una pinta imponente. Se llama Rukario y su silueta tiene cierto parecido con la de Mewtwo.

Que Game Freaks haya registrado la marca PCGP. No sabemos que es, pero seguro que tiene que ver con Pokémon.

Que muchos de vosotros tengáis una DS y a Pikachu corriendo en Pokémon Dash. ¿A que mola?

Que quede un mes para que Pokémon Esmeralda salga en U.S.A. Ya falta menos.



PokémOut

Que no hayas participado en el Mega Concurso Galería Pokémon organizado por la web oficial. No te enteras chaval. Anda, ve a ver "qué era eso" a "pokemon.nintendo.es".

Que todavía no sepamos gran cosa de Munchlax y Rukario. Tenemos unas ganas de capturarlos que no veas. ¿A qué tú también?

Que sigamos un mes más sin poder ir a la isla de Deoxys. ¡Jolines! Estamos más que impacientes, ya, ¿eh?

Que no hayamos nacido todos en Japón. Así seríamos los primeros del mundo en disfrutar de los nuevos juegos y pelis Pokémon.



¡¡ME LO PIDO!!

Hazte con todos

JUEGO POKéMON

Capturar Pokémon ha sido siempre una mezcla de habilidad y de suerte. Pues bien, con este juego de dados podrás usar tus habilidades de entrenador y combatir contra tres amiguetes para hacerte con todos.

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 11,95 $ (9,16 €)

Para coleccionar

MUNCHLAX



Este pequeño Pokémon está dando mucho que hablar desde que hizo su debut en la séptima peli de Pokémon. Como todavía no podemos capturarlo, nos conformaremos con este muñeco tan guay.

* Busca en: www.toysnjoys.com
* Precio: 4,95 $ (3,80 €)

Música Pokémon

CANTANDO CON PIKACHU



Imagínatelo, te haces un bocata de queso, pones en tu cadena de música este CD con temas hechos pensando en Pokémon y enciendes tu GBA para jugar un ratito. ¿Qué más se puede pedir?

* Busca en: www.discountanimedvd.com
* Precio: 8,75 $ (6,71 €)

Lanza tu Pokémon

TURBO TOPS

Con este juguete electrónico puedes pasártelo en grande. Pon a Scizor o a Tyranitar en el lanzador, pulsa el botón y lanzarás a tu Pokémon a toda velocidad dando unos giros alucinantes.

* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 5,95 $ (4,56 €)

¿Y tú qué opinas, colega?

¡Eh, cómo lo llevas, amigo! ¿Te gustaría opinar sobre Pokémon, decir qué es lo que más te gusta, cuál ha sido tu mejor momento con ellos? Pues te lo ponemos fácil. Envía tus opiniones a **nintendoaccion@hobbypress.es** junto a tu foto, y a lo mejor hasta te haces famoso…

"Mi preferido ahora es Munchlax. Tiene la fuerza de Snorlax y es simpático y muy pequeñito."



MANUELA HERNÁNDEZ
Madrid

"Conseguir a Deoxys es mi sueño. Ojalá Nintendo haga lo mismo que hizo con el tour Celebi."



PABLO SÁNCHEZ
Castellón (El Grao)

"¡Por fin le he ganado un combate a mi hermano mayor! ¡Vivan Rayquaza, Murkrow y yo!"



JULIA A. CALABUIG
Málaga (Estepona)



Vota por tu Pokémon favorito








Puesto	Pokémon	Posición anterior	Meses en lista
1	ARTICUNO	8	7
2	GROUDON	1	9
3	MEWTWO	2	8
4	DRAGONITE	-	2
5	UMBREON	10	6
6	MACHAMP	9	7
7	BLAZIKEN	3	7
8	PIKACHU	4	7
9	KYOGRE	5	7
10	JIRACHI	6	7

EL LEGENDARIO EMPIEZA A SERLO. *Articuno se afianza en el primer puesto de vuestros Pokémon favoritos. Si no es tu preferido... ¿por qué no votas?*

CONCURSO

¡Consíguelos!



5
Pokémon Rojo fuego



5
Pokémon Verde hoja



¿Cómo participar?

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **5354** desde tu móvil poniendo la **palabra:**
pokemon149 + tus datos

Ejemplo: pokemon149 paco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

Bases del concurso

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para **Movistar, Vodafone y Amena**.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los **ganadores** serán publicados **en** próximos números de la **revista Nintendo Acción**.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **15 de abril de 2005.**

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

The Pokémon Company

Nintendo
pokemon.nintendo.es

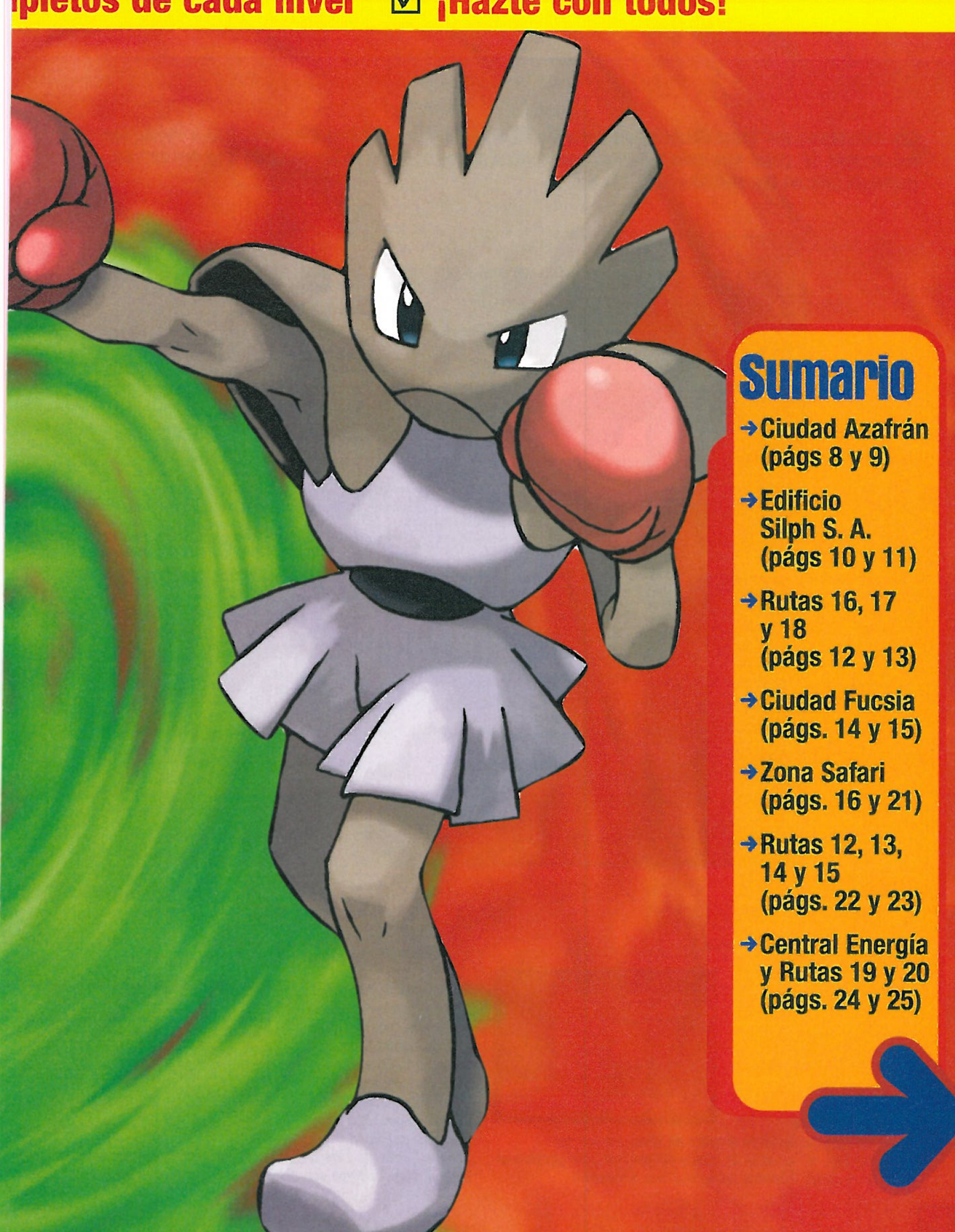


☑ Estrategias para entrenadores ☑ Mapas co

Guía de Maestros

Pokémon Rojo Fuego Verde Hoja

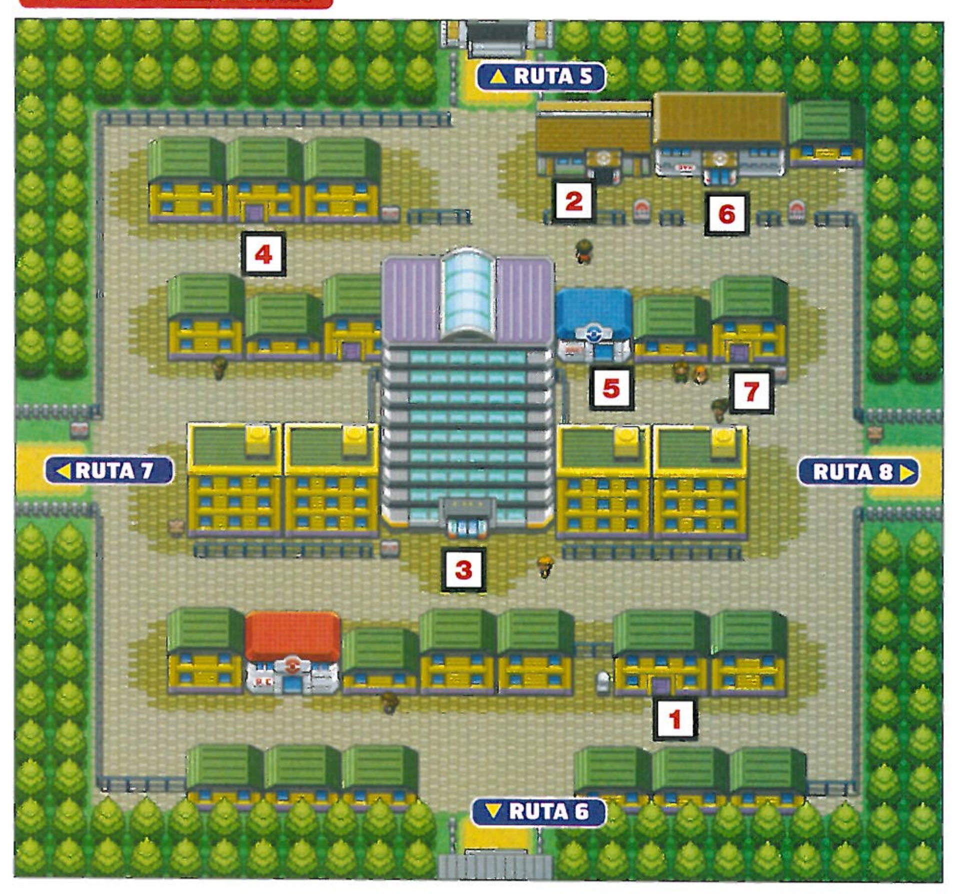
En esta entrega vamos a dar un gran empujón a la aventura y nos acercaremos un poquito más a la Liga Pokémon. Visitaremos Ciudad Azafrán y ganaremos una nueva medalla, echaremos a los malvados Rocket del edificio Silph S.A., iremos a Ciudad Fucsia a por otra medalla, entraremos en la Zona Safari, pasearemos por las rutas en las que duerme Snorlax y nos acercaremos a la Central de Energía para capturar al legendario Zapdos.



Sumario

Ciudad Azafrán

Los miembros del Team Rocket han invadido Ciudad Azafrán y tienen atemorizados a todos sus habitantes. Sí, claro que debes darles una lección, pero para ello te las tendrás que ver con su malvado jefe en las oficinas de Silph S.A.



1. EL SR. PSÍQUICO

Objeto conseguido: MT 29 (PSÍQUICO)



El hombre que vive en la casa que hay más al sureste **te dará la MT 29 o Psíquico.** Este movimiento de tipo psíquico tiene una potencia de 90 y una precisión de 100. Los Pokémon que solo son de tipo psíquico **suelen aprender este movimiento al subir de nivel,** así que no malgastes esta MT en ellos. Si, aparte del tipo psíquico, pertenecen a otro (p. ej. Jynx), entonces les vendrá bien aprenderla.

2. ¿HITMONLEE O HITMONCHAN?



Pues sí chaval, en Ciudad Azafrán, aparte del gimnasio de siempre, hay otro en el que los entrenadores son expertos en Pokémon de tipo lucha. Contra ellos, utiliza **ataques de tipo volador o psíquico para hacerles papilla** y, después, acércate a las dos Pokéball y **elige a Hitmonlee o a Hitmonchan. Los dos son de tipo lucha y son estupendos.**

3. SILPH S.A.

Los miembros del Team Rocket no te dejarán pasar al gimnasio hasta que no los desalojes de las oficinas del edificio de Silph S.A. Para ello tendrás que subir hasta el último piso y **enfrentarte de nuevo a Giovanni,** el líder del Team Rocket.



4. CÓMPRATE UN MUÑECO

Al norte de la ciudad vive una chavala a la que llaman COPIONA. Si le traes un Poké Muñeco (cómpralo en el Centro Comercial), enseñará a uno de tus Pokémon el movimiento MIMÉTICO. Con él **tu Pokémon podrá copiar un ataque** del rival.



5. POKéTIENDA

En esta tienda encontrarás el **Máx. Repel. Tiene el mismo efecto que el Superepel** normal, solo que dura más tiempo. Por cierto, como ves, Revivir es un producto caro, pero no seas rácano y cómprate alguno. Tarde o temprano lo agradecerás.



LISTA DE PRECIOS		
Superball 600	Hiperpoción .. 1200	Revivir 1500
Cura Total 600	Cuerda Huída . 550	Máx. Repel 700

6. GIMNASIO

Tras salvar al presidente de Silph S.A., **el tiparraco que bloqueaba la entrada** al gimnasio desaparecerá. Ahora podrás enfrentarte a Sabrina y sus ayudantes. Antes, no olvides ir al Centro Pokémon y elegir bien al equipo con el que lucharás.



7. MÓNTATE UN CLUB

La primera vez que entres en la **Club de Fans de Entrenadores Pokémon** nadie te dirá nada especial. Sin embargo, tras ganar la Liga Pokémon, verás que algunos de sus miembros se han convertido en tus fans.



Líder Pokémon #5

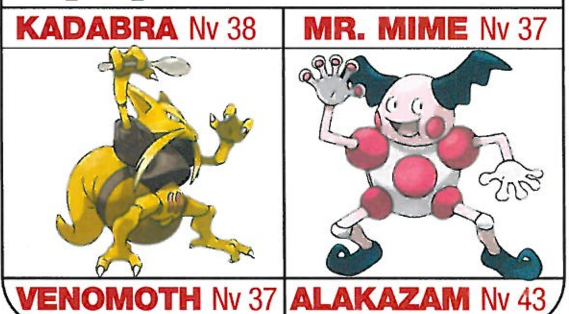
Sabrina es un auténtico genio usando a los Pokémon psíquicos. En vez de la fuerza, su equipo usará el poder de la mente para dejarte fuera de combate.



Sabrina

Todos los Pokémon de Sabrina son de tipo **psíquico, salvo Venomoth que es de tipo bicho-veneno.** Si no quieres sufrir una derrota humillante, no uses Pokémon de tipo lucha.

Equipo de Sabrina

KADABRA Nv 38	MR. MIME Nv 37
	
VENOMOTH Nv 37	ALAKAZAM Nv 43

CONSEJO PARA SABRINA

Los Pokémon psíquicos de Sabrina **son débiles frente a los ataques de tipo siniestro, fantasma o bicho.** Si tienes algún tipo de problema, otra alternativa es usar ataque de tipo físico y así aprovechar la floja DEFENSA que tiene este tipo de Pokémon. Para **derrotar a Venomoth** recuerda que su tipo bicho-veneno es **débil frente a los ataques de tipo tierra, psíquico, fuego, volador y roca.**

PREMIOS SABRINA

MEDALLA PANTANO
Con la Medalla Pantano **todo Pokémon de nivel inferior a 70 te obedecerá.** Además, te permite usar la **MO Golpe Roca fuera del combate.**

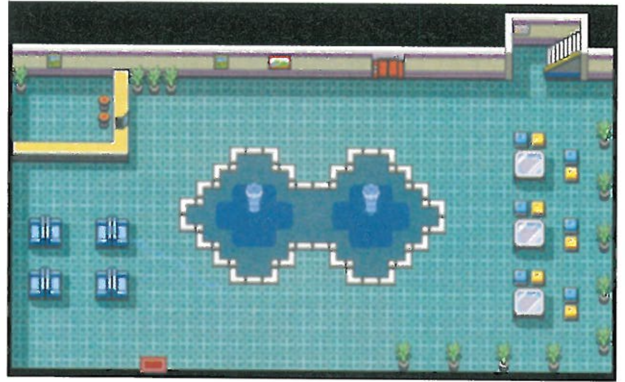
MT 04, PAZ MENTAL
Movimiento de tipo psíquico que **sube el AT. ESP. y la DEF. ESP.** cuando el Pokémon se concentra.

Edificio Silph S.A.

El edificio de Silph S.A. ha sido invadido por los malvados Team Rocket. Para enviarlos a freír monas tendrás que hacerte con una Llave Magnética y usar los teletransportadores para llegar hasta el jefe Giovanni y darle una paliza.

EDIFICIO SILPH S.A.

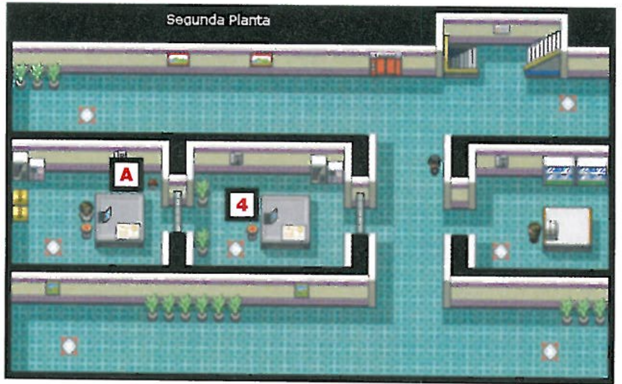




PRIMERA PLANTA



SEGUNDA PLANTA



TERCERA PLANTA



CUARTA PLANTA







SEXTA PLANTA



SÉPTIMA PLANTA



OCTAVA PLANTA

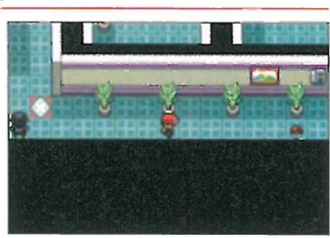


NOVENA PLANTA



1. LA LLAVE MAGNÉTICA

Objeto conseguido: **LL. MAGNÉTICA**



Sube hasta la planta cuarta y lucha contra el soldado del Team Rocket que hay en la parte de abajo. Junto a él hay **un teletransortador y, si lo pisas, saldrás disparado hasta la octava planta.** Vuelve a pisar el teletransportador en el que estás para volver al cuarto piso y así poder caminar hasta coger **la Ll. Magnética que abre todas las puertas de Silph S.A.**

2. TE QUEDARÁS PARALIZADO



Después de hacerte con la Ll. Magnética ve al primer piso y úsala para abrir la puerta del despacho de arriba. Dentro espera una chavala que, si tú quieres, **enseñará a uno de tus Pokémon el movimiento Onda Trueno.** No lo dudes y acepta porque, si un Pokémon conoce este movimiento de tipo eléctrico, cualquier rival quedará paralizado ante su poder.

3. TÓMATE UN DESCANSO



Sube hasta la octava planta y usa la Llave Magnética para abrir la puerta que hay a la izquierda. Avanza hacia la izquierda y habla con la chavala que verás entre las dos camas. Te ofrecerá la oportunidad de echarte un sueñecito con la intención de que tu equipo recupere su salud. **Gracias a esta chica, ya no tendrás necesidad de acercarte al Centro Pokémon de Ciudad Azafrán** cada vez que quieras recuperarte de las heridas de la batalla.

4. EL GRAN LAPRAS



Para salvar a la compañía Silph tienes que luchar contra el jefe de los Rocket y para eso hay que pisar en el teletransportador que hay en el segundo piso. Hazlo y llegarás al sexto piso donde **te las verás con el rival.** Cuando le des una lección, y antes de pisar el siguiente teletransportador, **habla con el científico que hay al lado para conseguir al gran Lapras.** Este extraordinario Pokémon de tipo agua-hielo puede ser una gran incorporación en tu equipo.

5. LA MASTER BALL

Objeto conseguido: **MASTER BALL**



Después de hacerte con Lapras, al ladito verás un teletransportador que te lleva al décimo piso. Abre la puerta del despacho del Presidente, **vence a Giovanni y a su equipo de Pokémon de tierra, y los malos se pirarán para siempre.** El presidente, agradecido, te dará la Master Ball, una Ball con la que nunca fallarás capturando Pokémon. Así que, guárdala bien guardadita.

EL RIVAL: Batalla 5



Fíjate que los Pokémon que el rival eligió al comienzo ya **han alcanzado su última evolución.** Esta vez tienes que tener **mucho cuidado con el poderoso Alakazam.** Puedes dejarle KO con algún ataque de tipo siniestro o aprovechar su baja DEFENSA a ataques físicos (salvo los de tipo lucha).

TU PRIMER POKéMON	EQUIPO RIVAL
Bulbasaur	Charizard (Nv. 40), Pidgeot (Nv. 37), Alakazam (Nv. 35), Exeggute (Nv. 38) y Gyarados (Nv. 35)
Charmander	Blastoise (Nv 40), Pidgeot (Nv 37), Alakazam (Nv. 35), Exeggute (Nv. 35) y Growlithe (Nv. 38)
Squirtle	Venusaur (Nv 40), Pidgeotto (Nv 37), Alakazam (Nv. 35), Growlithe (Nv. 35) y Gyarados (Nv. 38)

¡CONSÍGUELOS!

A. HIPERPOCIÓN
B. CURA TOTAL
C. MÁX. REVIVIR
D. CUERDA HUÍDA
E. MT 41 (TORMENTO)
F. PROTEÍNA
G. MT 01 (PUÑO CERTERO)
H. LL. MAGNÉTICA
I. ESPECIAL X
J. MÁS PS
K. CALCIO
L. MT 08 (CORPULENCIA)
M. HIERRO
N. ULTRA BALL
O. CARAMELO RARO
P. CARBURANTE
Q. ZINC

Las Rutas 16,

El paseo que te des por estas rutas será muy productivo. Podrás hacerte con la MO Vuelo y viajar a toda velocidad a donde te apetezca. Además, usarás la Poké Flauta para despertar a un gigantesco Pokémon llamado Snorlax.

RUTA 16



RUTA 18



1. VUELA PAJARILLO

Objeto conseguido: **MO02 (VUELO)**



A la salida de Ciudad Azulona está el CAMINO DE BICIS, pero antes de bajar por él, **corta el arbusto que hay antes del edificio.** Ahora camina hacia el edificio que hay al lado, atraviésalo y llegarás a una casa en la que **recibirás la MO02 o Vuelo. Con esta MO, un Pokémon que pueda aprenderla te llevará inmediatamente a cualquier ciudad** que ya hayas visitado.

POKéTRUCO

Hacerte con Snorlax puede ser duro, pero cuando lo tengas te alegrarás un montón. Sus niveles de PS, ATAQUE y DEF. ESP. son impresionantes, pero además, Snorlax es el único Pokémon que puede tener la habilidad Inmunidad. Gracias a ella nadie podrá envenenarlo y eso, en ciertas ocasiones, te dará mucha ventaja.

17 y 18

2. DESPIERTA DULCE SNORLAX

Encontrarás a Snorlax bloqueando el edificio que da acceso al CAMINO DE BICIS. **Usa la Poké Flauta para despertarlo y, cuando te ataque, intenta capturarlo.** Para ello será mejor que lo duermas o lo paralices, aunque ,aún así, el pesado de Snorlax se resistirá a ser capturado. Si lo debilitas, no te apenes, todavía queda otro Snorlax.

3. DOBLA LA PASTA

Objeto conseguido: **MON. AMULETO**

En el edificio de acceso al CAMINO DE BICIS espera otro ayudante de Oak. **Si tienes en tu poder 40 especies Pokémon, te entregará el Mon. Amuleto.** Equipa con él al primer Pokémon de tu equipo y el dinerito que ganes por cada victoria se multiplicará por dos.



4. HAZTE CON LICKITUNG

El chavalín que está en el piso de arriba del edificio de acceso a Ciudad Fucsia, está como loco por conseguir cierto Pokémon. Si estás jugando **con Pokémon Rojo Fuego, te pedirá un Golduck** y si lo haces **con Pokémon Verde Hoja, entonces querrá un atontadillo Slowbro.** Dale el que corresponda y a cambio recibirás un Lickitung del mismo nivel que el Pokémon que le entregues.



¡Hazte con todos!

DODUO		FEAROW	
Muchos	Muchos	Algunos	Algunos
RATICATE		**RATTATA**	
Algunos	Algunos	Algunos	Algunos
SNORLAX		**SPEAROW**	
Uno	Uno	Algunos	Algunos

RUTA 17

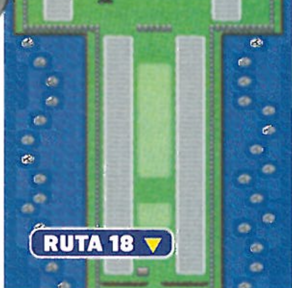


SNORLAX. No se encuentra satisfecho hasta que no se come 400 Kg. de comida cada día. Cuando acaba de comer, se queda dormido.



GOLDUCK. Las patas traseras palmípedas le permiten nadar. Es común verlo chapotear con estilo en lagos y otras zonas acuáticas.



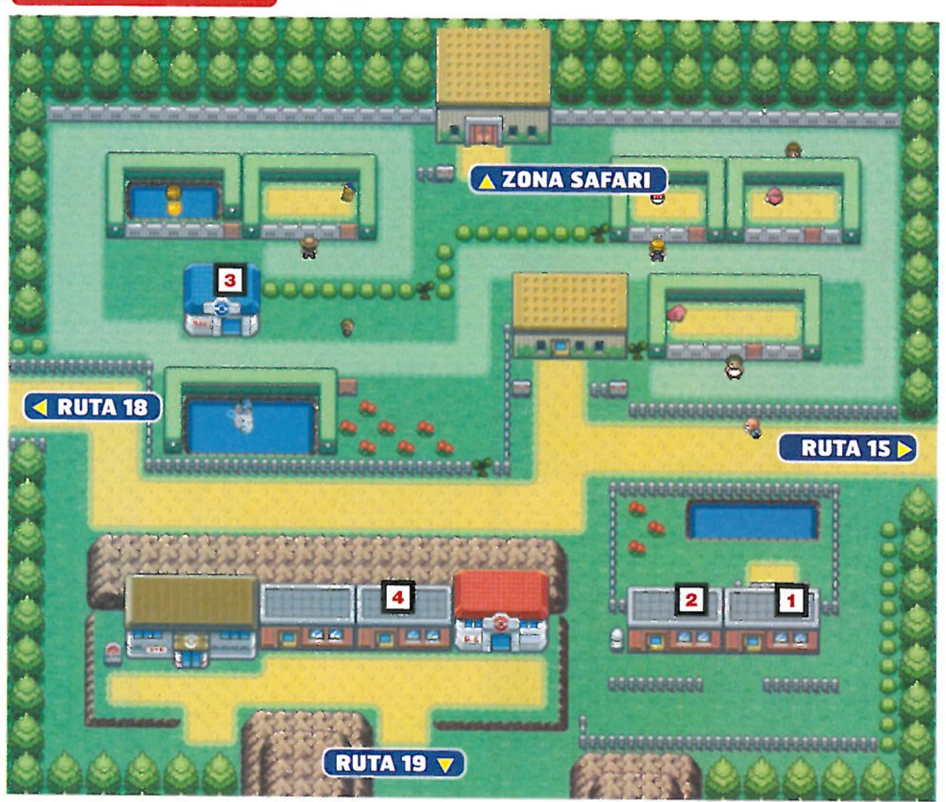


SLOWBRO. Según parece, un día en que SLOWPOKE fue a pescar al río, le mordió un SHELLDER en la cola y así se convirtió en SLOWBRO.

RUTA 18

Ciudad Fucsia

Ciudad Fucsia es una pasada. En ella encontrarás una Zona Safari en la que capturar a Pokémon raros, podrás hacerte con varias MTs y MOs, lucharás por una nueva medalla y te venderán las magníficas Ultra Ball.



1. BUENA PESCA

Objeto conseguido: **CAÑA BUENA**



En la casa que hay al sureste de Ciudad Fucsia vive **el hermano mayor del Gurú Pescador. Si hablas un rato con él, recibirás una Caña Buena.** Con la Caña Vieja solo podías pescar a Magikarp, pero con esta nueva caña **podrás pescar Pokémon mucho más grandes y mejores.** Ponla a prueba en el lago que hay en la parte trasera de la casa y verás lo bien que funciona... la caña.

2. MENUDOS REGALOS

Objeto conseguido: **MO04 (FUERZA), CARAMELO RARO**



El Guarda del Safari vive buenamente en la casa que hay a la derecha del Centro Pokémon. El pobre señor **ha perdido sus DIENTES DE ORO y por eso no hay quien le entienda cuando habla.** Búscalos por la Zona Safari, encuéntralos y, **cuando se los devuelvas, recibirás la MO04 Fuerza.** Enséñasela a un Pokémon, mueve la roca de la habitación y conseguirás un CARAMELO RARO.

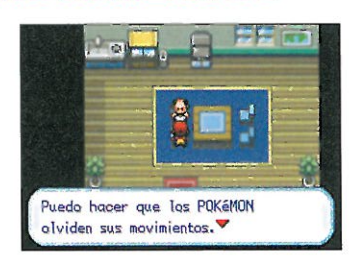
3. POKéTIENDA



La tienda de Ciudad Fucsia tiene un nuevo producto que tienes comprar. Se trata de la **Ultra Ball,** una Ball muy buena que tiene más índice de éxito que la Superball. **Con ella podrás capturar a cualquier Pokémon, aunque dependiendo del nivel que tenga, podrá costarte más o menos conseguirlo.** Pero ten por seguro que tarde o temprano lo conseguirás.

LISTA DE PRECIOS			
Ultraball	1200	Cura Total	600
Revivir	1500	Superpoción	700
Superball	600	Máx. Repel	700

4. EL QUITA-MOVIMIENTOS



El Quita Movimientos vive al lado del Centro Pokémon y **tiene la habilidad de hacer olvidar cualquier movimiento a cualquier Pokémon.** Los servicios de este chavalote te resultarán muy útiles cuando tengas un Pokémon que conozca una MO determinada y quieras enseñarle en su lugar un movimiento más chulo, o más adecuado para tu equipo. Él es el único que sabe borrar las MOs.

¡Hazte con todos!

GOLDEEN		MAGIKARP	
● **Algunos** (Caña Buena)	● **Muchos** (Caña Buena)	● **Muchos** (Caña Buena)	● **No hay** (Caña Buena)
POLIWAG		**PSYDUCK**	
● **Algunos** (Caña Buena)	● **Algunos** (Caña Buena)	● **Muchos**	● **No hay**
SEAKING		**SLOWPOKE**	
● **Muchos** (Súper Caña)	● **Muchos** (Súper Caña)	● **No hay**	● **Muchos**

Líder Pokémon #6

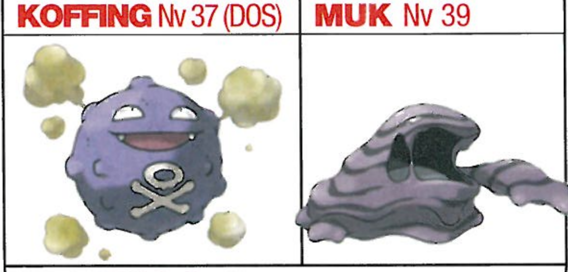


Koga es un como un ninja aplicando las técnicas que producen envenenamiento o sueño. Prepárate bien o tus Pokémon lo pasarán fatal.

Koga

Todos los Pokémon de Koga son de tipo veneno, es decir, que todos conocen un montón de técnicas que podrían envenenar a casi cualquier tipo de Pokémon.

Equipo de Koga

KOFFING Nv 37 (DOS)	MUK Nv 39
	
WEEZING Nv 43	

CONSEJO PARA KOGA

El primer consejo que hay que seguir antes de enfrentarse a Koga es **comprar un montón de Antídotos.** En cuanto a la batalla, **procura disponer de algún ataque de tipo psíquico y harás que el equipo de Koga muerda el polvo.** Fíjate que aunque los movimientos de tipo tierra son muy efectivos contra el tipo veneno, **la habilidad Levitación de Koffing y Weezing les permitirá evitarlos.**

PREMIOS KOGA

MEDALLA ALMA
Consiguiendo esta medalla **aumentará el poder defensivo de tus Pokémon.** Además, te **permite usar la MO Surf fuera del combate.**

MT 06, TÓXICO
Envenena al rival de forma progresiva y forma **una combo demoledora si lo combinas con Protección.**

Zona Safari

La Zona Safari es un lugar maravilloso. No solo por lo bonito, es que además... ¡esta lleno de montones de especies Pokémon, algunas de ellas muy raras! Para capturarlas tendrás que pagar una entrada y a cambio te darán las Safari Ball y un tiempo limitado.

ZONA SAFARI

ENTRADA



ÁREA 2



ÁREA 1



ÁREA 3



1. LA CASA SECRETA

Objeto conseguido: **M003 (SURF)**

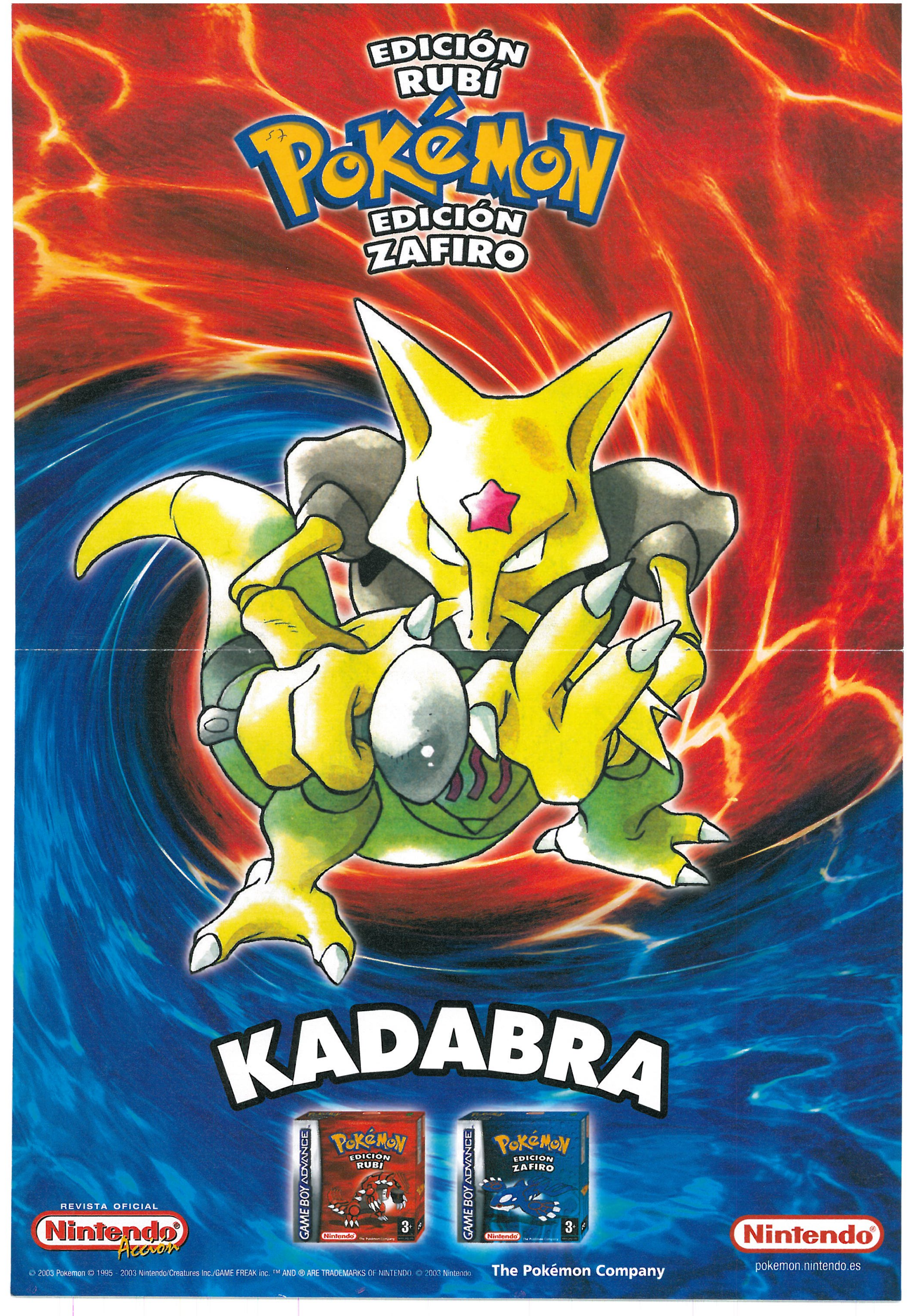
Puede que cuando llegues a Ciudad Fucsia creas que has recorrido casi todas las tierras de Kanto, pero no es así. **En la casa secreta que hay en la Zona Safari, te darán la M003 o Surf.** Cuando ganes al problemático Koga, el líder del gimnasio de Ciudad Fucsia, **podrás enseñar Surf a un Pokémon y navegar por el mar rumbo a las Islas Espuma y a Isla Canela.**

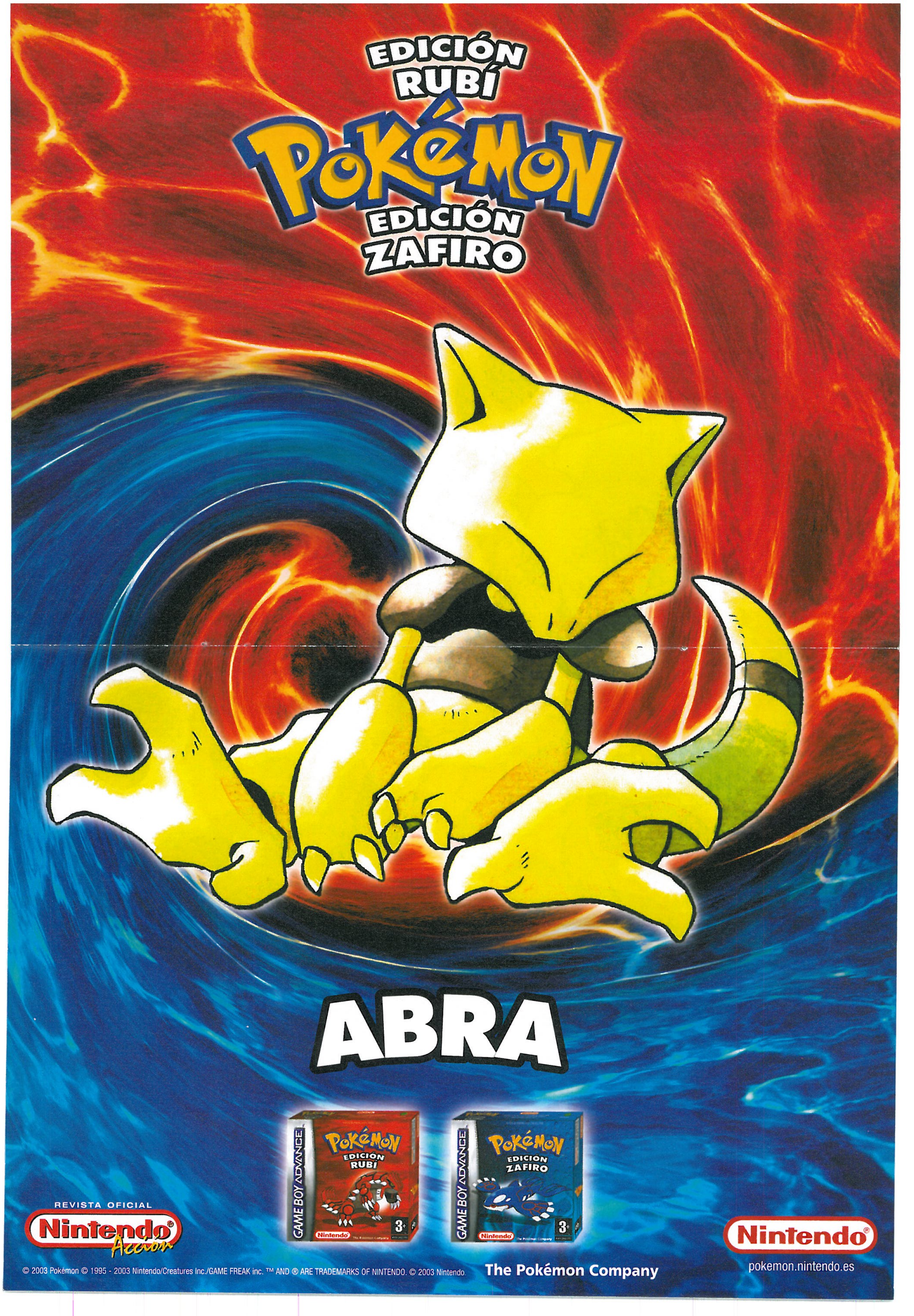


LOS CONSEJOS DE OAK

La Zona Safari está llena de objetos que deberías recoger. ¿Cómo que "y por qué"? Por si no me haces caso, te contaré para qué sirven algunos y verás cómo te convences. En primer lugar tenemos **la Piedra Hoja, un objeto que puedes usar para que evolucionen Pokémon como Gloom y Weepinbell.** Tenemos también la **MT 11 o Día Soleado, un movimiento que multiplicará por 1,5 el poder de los ataques de fuego.** Y por si estos objetos no te parecen suficiente, no te olvides de **Garra Rápida.** Un Pokémon equipado con este objeto aumenta mucho sus probabilidades de atacar el primero.




EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
KADABRA
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2003 Pokemon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.


EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
ABRA
POKÉMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICIÓN ZAFIRO
GAME BOY ADVANCE
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es

2. LOS DIENTES DEL GUARDA



Buscar objetos por la Zona Safari tiene su recompensa. Encontrarás objetos para fortalecer y sanar a tus Pokémon junto con varias MTs que mejorarán tus estrategias de batalla. Sin embargo, **el único objeto imprescindible son los DIENTES DE ORO.** Con ellos, el Guarda del Safari recuperará el habla y gracias a ello recibirás la MO04 o Fuerza.

PISTAS



En Ciudad Fucsia hay un Tutor de Movimientos que enseñará a uno de tus Pokémon el movimiento Sustituto. Cuando un Pokémon use Sustituto, creará un señuelo que tendrá 1/4 de sus PS. Si combinas este movimiento con Restos y con el movimiento Protección, puedes elaborar estrategias alucinantes.

POKéTRUCO



Cuando tengas la Pokédex Nacional verás que la pantalla en la que aparece el área en la que puedes capturar un Pokémon ha cambiado. Ahora, aparte del mapa de Kanto, te aparecerán las siete islas que forman el archipiélago ARCHI7. Fíjate bien y verás que el área que representa Isla Prima es el cuadrado que hay más arriba a la izquierda. A continuación viene Isla Secunda, Isla Tera y así sucesivamente hasta Isla Sétima. Así verás que algunos de los Pokémon que andan por encima del 151 viven entre Isla Quarta e Isla Sétima, pero no son los únicos ya que muchos Pokémon que habías capturado en Kanto viven también en las islas de ARCHI7. Si observas la imagen, verás que la Pokédex indica que a Hoppip puedes encontrarlo en estado salvaje en toda Isla Inta, pero no siempre es así. En otras ocasiones, la Pokédex marcará una zona concreta de la isla en la que hallarás al Pokémon que buscas.

¡CONSÍGUELOS!

A. PEPITA	G. MT 47 (ALA DE ACERO)
B. PIEDRA HOJA	H. PROTEÍNA
C. MT 11 (DÍA SOLEADO)	I. DIENTES ORO
D. MÁX. POCIÓN	J. MT 32 (DOBLE EQUIPO)
E. RESTAU. TODO	K. MÁX. REVIVIR
F. GARRA RÁPIDA	L. MÁX. POCIÓN

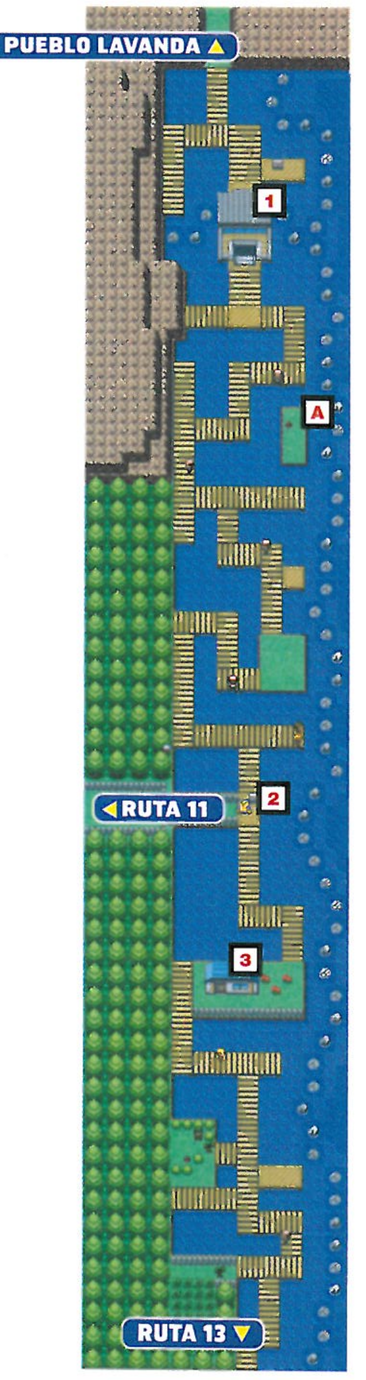
¡Hazte con todos!

	● (rojo)	● (verde)
CHANSEY	**Pocos** (Área 2)	**Pocos** (Área 2)
DODUO	**Algunos** (Área 1 y 2)	**Algunos** (Área 1 y 3)
DRAGONAIR	**Raro** (Caña Buena)	**Raro** (Caña Buena)
DRATINI	**Algunos** (Súper Caña)	**Algunos** (Súper Caña)
EXEGGUTE	**Algunos** (Entrada, área 1 y 3)	**Algunos** (Entrada, área 1 y 3)
GOLDEEN	**Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)	**Muchos** (Caña Buena y Súper Caña)
KANGASKHAN	**Pocos** (Área 1)	**Pocos** (Área 1)
NIDORAN (H)	**Pocos** (Área 1 y 3)	**Algunos**
NIDORAN (M)	**Pocos** (Área 1 y 3)	**Algunos**
NIDORINA	**Pocos** (Entrada y área 2)	**Algunos**
NIDORINO	**Algunos**	**Pocos** (Entrada y área 2)
PARAS	**Algunos** (Área 1 y 2)	**Algunos** (Área 1 y 2)
PINSIR	**No hay**	**Pocos** (Entrada)
POLIWAG	**Algunos** (Caña Buena)	**Algunos** (Caña Buena)
PSYDUCK	**Muchos**	**No hay**
RHYHORN	**Algunos** (Entrada y área 2)	**Algunos** (Entrada y área 2)
SCYTHER	**Pocos** (Entrada)	**No hay**
SEAKING	**Muchos** (Súper Caña)	**Muchos** (Súper Caña)
SLOWPOKE	**No hay** (Entrada)	**Muchos**
TAUROS	**Pocos** (Área 3)	**Pocos** (Área 3)
VENOMOTH	**Pocos** (Área 2 y 3)	**Pocos** (Área 2 y 3)
VENONAT	**Pocos** (Entrada y área 3)	**Pocos** (Entrada y área 3)

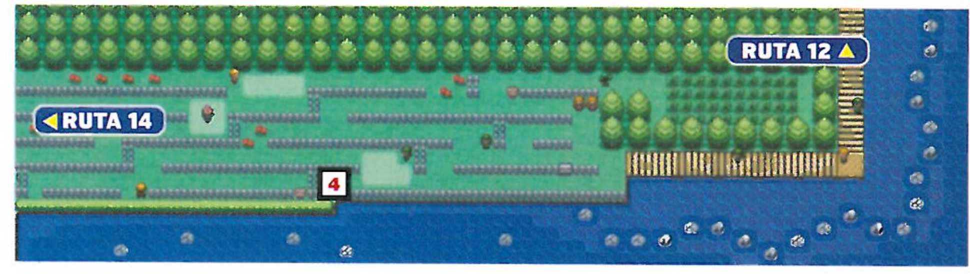
Rutas 12, 13, 14 y 15

En Isla Quarta encontrarás una GUARDERÍA en la que podrás hacer cruces entre Pokémon y en eso un Pokémon como Ditto te ayudará un montón. No olvides buscarlo por la Ruta 14.

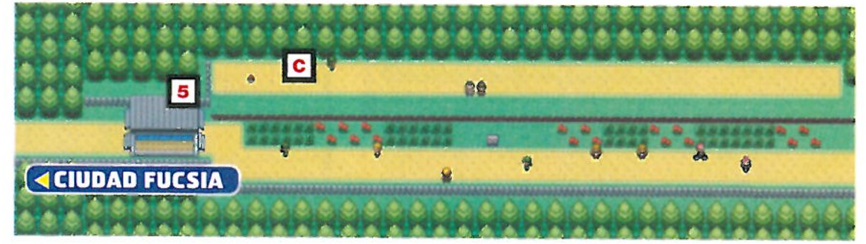
RUTA 12



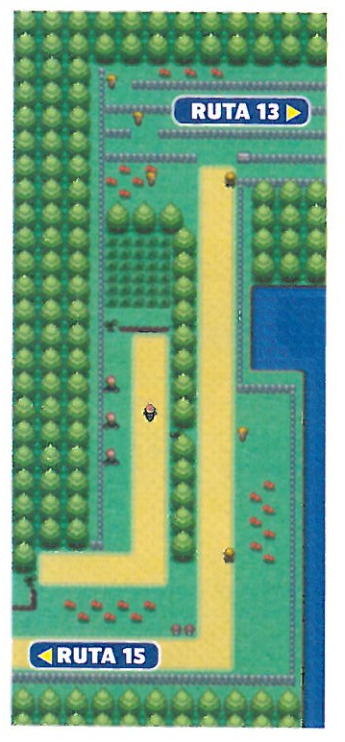
RUTA 13



RUTA 15



RUTA 14



1. AMIGO POKéMON



La chica que hay en el edificio de la Ruta 12 **te dará la MT 27 o Retroceso.** Este ataque de tipo normal **aumenta su potencia a medida que aumente la felicidad del Pokémon al que se lo enseñes.** No olvides que para saber la felicidad de la que disfruta cualquier Pokémon puedes preguntar a **Dalia en Pueblo Paleta,** siempre que hayas ganado la Liga Pokémon.

2. ¡DESPIERTA, SNORLAX!



En Kanto solo hay dos Snorlax. Uno ya lo hemos visto dormido en la Ruta 16, el otro está en la Ruta 12 haciendo lo mismo. **Saca de nuevo la Poké Flauta y úsala para despertarle.** Recuerda que **para capturar a Snorlax lo mejor es usar la Ultra Ball,** pero para poder hacerlo antes tienes que haberte pasado por la tienda de Ciudad Fucsia y haberte comprado unas cuantas.

3. LA MEJOR CAÑA

Objeto conseguido: **SUPERCAÑA, MALLA BALL**



En la Ruta 12 vive otro hermano más del Gurú Pescador. A este chavalote también le encanta la pesca, por eso te entregará **la Supercaña. Con esta caña puedes pescar Pokémon tan grandes como los Gyarados que encontrarás por la Ruta 12.** Cada vez que pesques un Magikarp, no olvides traerlo por aquí. Si es más grande que el anterior, recibirás la Malla Ball.

4. USANDO EL BUSCAOBJETOS

Objeto conseguido: **MÁS PP**



Si ya tienes en tu poder el Buscaobjetos, **en la Ruta 13 puedes usarlo para buscar y conseguir Más PP.** Cuando le des esta medicina a un Pokémon, aumentarás los PP máximos del ataque elijas.

POKéTRUCO

Ditto anda por las Rutas 13, 14 y 15, pero es en la 14 donde te será más fácil encontrarlo. Para que veas lo útil que puede ser Ditto, te pondremos un ejemplo. Si tienes un Noctowl macho en Pokémon Colosseum y lo llevas a Kanto, la única forma de conseguir a Hoothoot será llevar a Noctowl a la GUARDERÍA junto con Ditto.

5. ACUMULANDO EXPERIENCIA

Objeto conseguido: **REPARTIR EXP.**



En el edificio que hay en la Ruta 15 espera otro ayudante del Prof. Oak. **Si hablas con él cuando tengas más de 50 especies Pokémon, recibirás Repartir Exp.** Equipa a un Pokémon con este objeto y recibirá Puntos de Experiencia, aunque no participe en la batalla. Con Repartir Exp. podrás subir rápidamente el nivel de los Pokémon más flojos.

¡CONSÍGUELOS!

A. MT 48 (INTERCAMBIO)	B. HIERRO	C. MT 18 (DANZA LLUVIA)

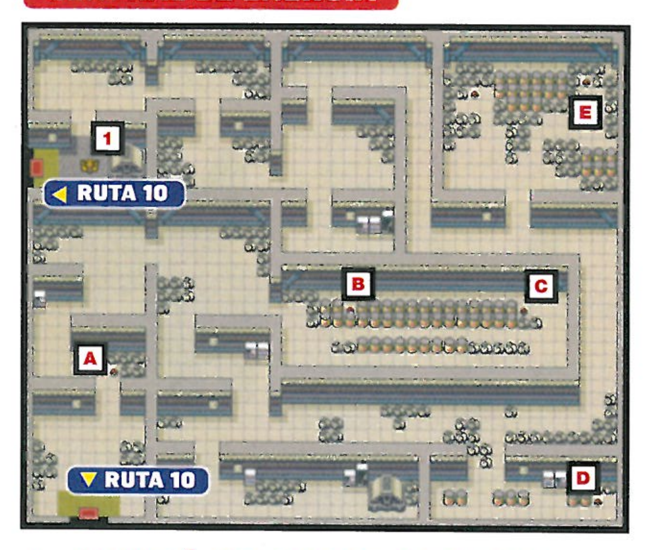
¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (verde)
BELLSPROUT	Muchos	Muchos
DITTO	Algunos (Ruta 14)	Algunos (Ruta 14)
GLOOM	Pocos	No hay
HORSEA	Muchos (Supercaña, Rutas 12 y 13)	Muchos (Supercaña, Rutas 12 y 13)
KRABBY	Muchos (Caña Buena, Rutas 12 y 13 y 13)	No hay (Caña Buena, Rutas 12 y 13 y 13)
ODDISH	Muchos	No hay
PIDGEOTTO	Pocos	Pocos
PSYDUCK	Muchos (Supercaña, Ruta 13)	No hay
PIDGEY	Algunos	Algunos
TENTACOOL	Muchos (Rutas 12 y 13)	Muchos (Rutas 12 y 13)
SLOWPOKE	No hay	Raro (Supercaña, Ruta 13)
WEEPINBELL	No hay	Pocos
VENONAT	Algunos	Algunos

Central Energía

Vuelve a la Ruta 10 y haz Surf hasta la Central de Energía. Allí dentro te espera Zapdos, el legendario pájaro eléctrico.

CENTRAL DE ENERGÍA



1. UN PÁJARO DE LEYENDA

Una vez que te has hecho con la MO Surf en Ciudad Fucsia, vuelve a la Ruta 10 y acércate a la Central de Energía. Dentro, **cerca de la salida oeste de la central, espera Zapdos,** el legendario pájaro eléctrico. Lo encontrarás en nivel 50.



¡CONSÍGUELOS!

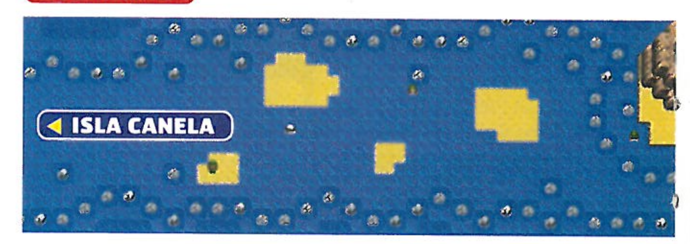
A. MÁX. POCIÓN B. ELIXIR C. MT 17 (PROTECCIÓN)	D. MT 25 (TRUENO) E. PIEDRATRUENO

¡Hazte con todos!

ELECTABUZZ		**MAGNEMITE**	
● Pocos	● No hay	● Algunos	● Algunos
MAGNETON		**PIKACHU**	
● Algunos	● Algunos	● Algunos	● Algunos
VOLTORB		**ZAPDOS**	
● Algunos	● Algunos	● Uno	● Uno

Rutas 19 y 20

RUTA 20



RUTA 19



ARTICUNO. Es uno de los legendarios pájaros POKÉMON. Vuela con su gran cola ondeando al viento, haciendo gala de su magnificencia.

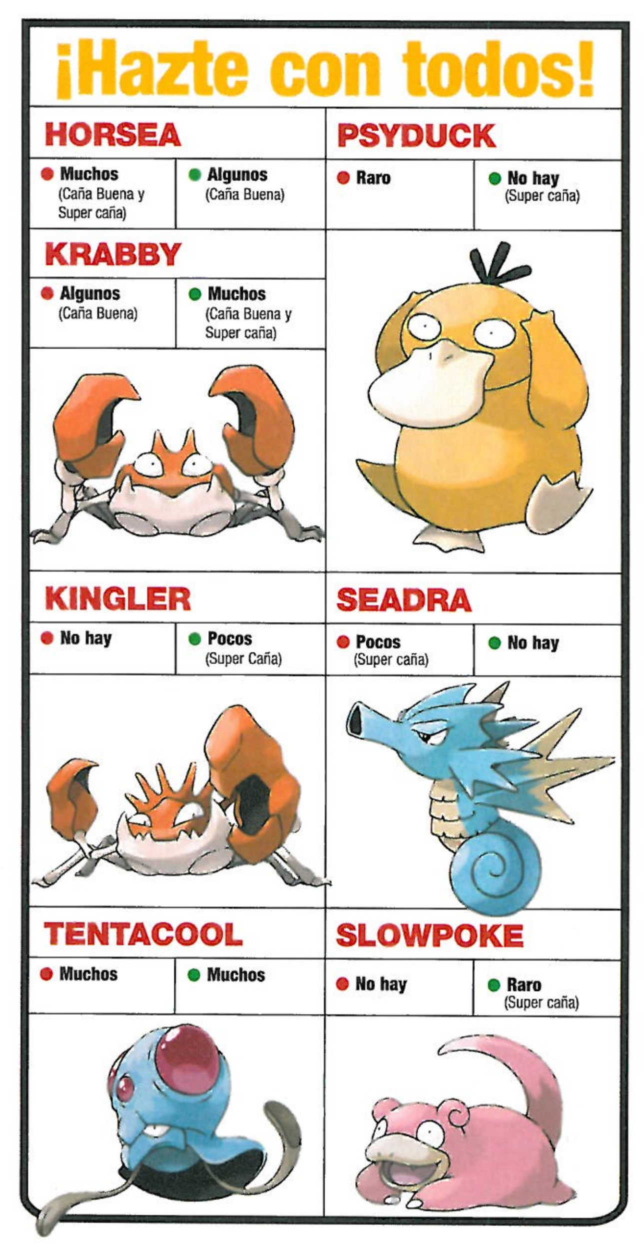
1. ISLAS ESPUMA

Si quieres llegar hasta Isla Canela, tendrás que llegar a las Islas Espuma y entrar en la cueva del lado este. **En el interior te encontrarás con Articuno, el legendario pájaro de hielo,** así que más vale que vayas preparado con **montones de Ultra Ball y tus mejores Pokémon.** Cuando llegues a la salida del lado oeste podrás continuar tu camino hasta Isla Canela.



Sal por el sur de Ciudad Fucsia y pon rumbo a Isla Canela haciendo Surf por las rutas 19 y 20. Cuando llegues a las Islas Espuma busca a Articuno, el legendario pájaro de hielo.





¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (verde)
HORSEA	Muchos (Caña Buena y Super caña)	Algunos (Caña Buena)
PSYDUCK	Raro	No hay (Super caña)
KRABBY	Algunos (Caña Buena)	Muchos (Caña Buena y Super caña)
KINGLER	No hay	Pocos (Super Caña)
SEADRA	Pocos (Super caña)	No hay
TENTACOOL	Muchos	Muchos
SLOWPOKE	No hay	Raro (Super caña)

Y en la próxima entrega...

- Llegaremos a Isla Canela y ganaremos la penúltima medalla.
- Viajaremos por las tres primeras islas de Archi7.
- En Isla Prima subiremos al Monte Ascuas y nos haremos con Moltres.
- Llegaremos a Ciudad Verde y lucharemos contra el misterioso líder de su gimnasio.





¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Alejandro Núñez Vicente (Almería). 5 años
Mari: –Hay que ver, lo que es la vida del infante. Nacen, crecen... hacen un dibujo y les regalamos una Pokémon Mini. Jimmy: –¿Es que tú no tienes tu Pokélo Miño?, ¿no fuiste niña?... ¡¿acaso fuiste infanta?! Mari: –Mira... sí. Jimmy: –¡Podrías haberlo dicho, realmente!

¡POKéMON MINI!
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.

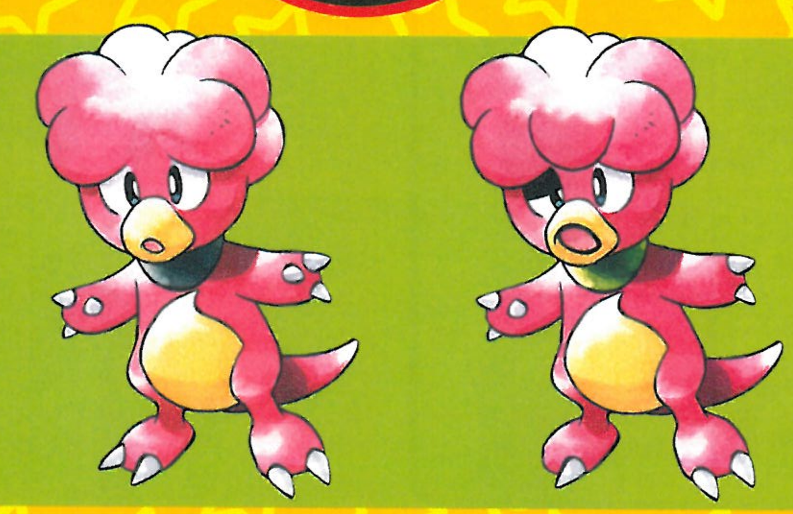


¡Participa y Gana!



Este mes sorteamos 6 estupendas toallas Pokémon, exclusivas para Nintendo Acción, entre los que han participado en la Zona Pokémon.

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Magby y luego presume cual fresca florecilla primaveral.

Poképasatiempo

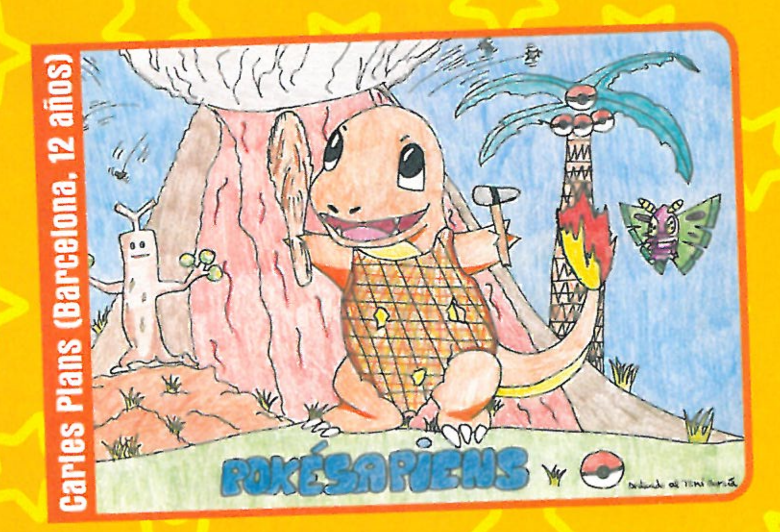
Agudiza la vista y dinos dónde está Pikachu.



PODER PSÍQUICO

Jimmy: –Este mes nos da la pista chachi, la que te hará decir "ah, calostros, pero si es tal", el maestro, el famosísimooo... Míster 32.000.000.000: –Déjate de tonterías; lo digo ya y punto. Es... Jimmy: –Es el bicho ese gordo del primer Pokélo Pinball que estaba en el cementerio, ¿no?





Carles Plans (Barcelona, 12 años)



PokéArtista

Manuela Elizabeth Rodríguez González (Ourense)

Oak: –Yo... yo no es que tampocooo... pero vamos, la señorita ha dibujado una obra de arte digna de los ilustradores oficiales de Pokémon. Así queee... ¡entrenadores, aprendamos de Manuela!

¡UN «POKéMON CHANNEL» DE REGALO PARA LA POKé ARTISTA!



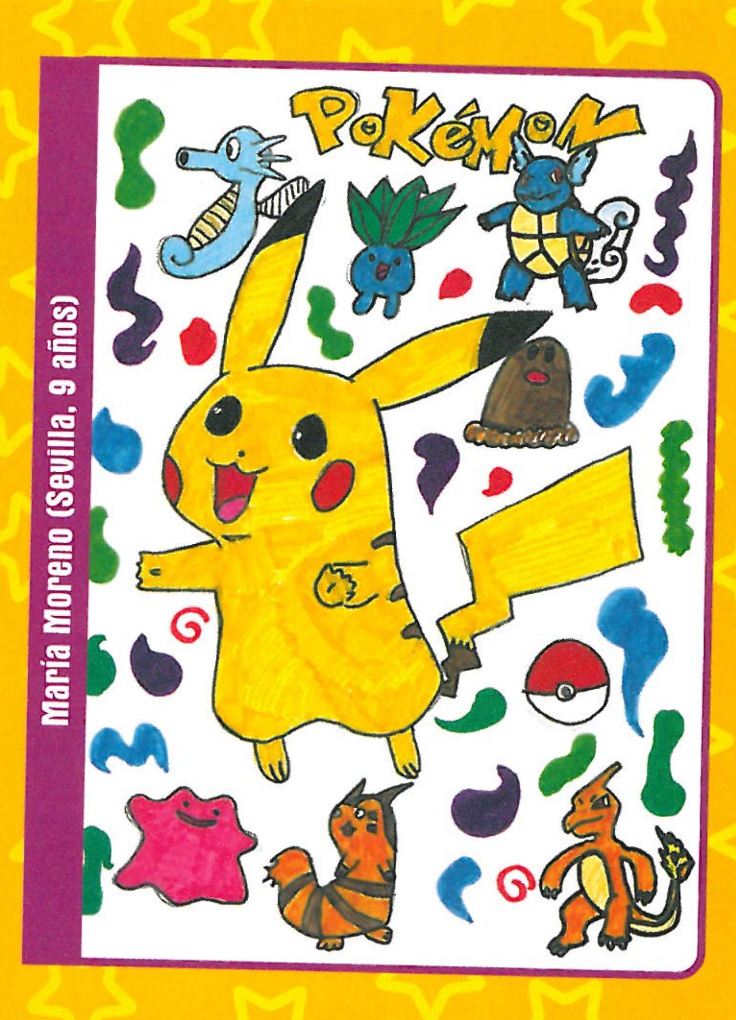




Samanta Gálvez (Mallorca, 12 años)



Diego Zabay (Zaragoza)

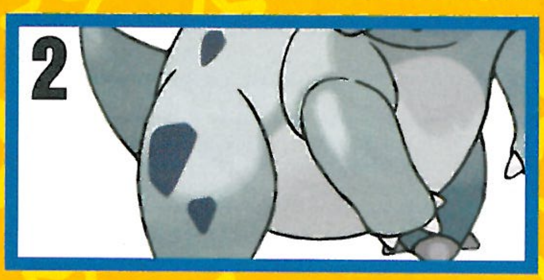


María Moreno (Sevilla, 9 años)

¿Quién es quién?

Jimmy: –A ver, todos los que tengáis gafuelas, ponéoslas, que hay que fijar un poquito la vista. ¿Ya? Pues hala, echad un ojo con su correspondiente mitad de gafa a los "cachodibujos" de aquí debajo. Si no tenéis gafas, pues mirad también, que mola el tema este, ya veréis.






Rubén Carrasco (Barcelona, 16 años)





La primavera, los Pokémon altera. Y aunque ya haga más calorcete y apetezca menos una supersopa, nosotros, sin comerlo ni beberlo, seguimos retándote a encontrarlos todos.

Supersopa de letras Pokémon

D	O	O	W	T	S	A	E	T	N	I	L	C	O	I	T	L	E
R	O	P	O	T	R	E	R	I	O	V	E	D	R	A	G	I	C
R	O	P	O	D	A	T	E	R	P	R	E	T	N	I	B	N	E
I	B	Y	U	S	M	O	F	I	C	T	U	S	L	E	Y	R	R
S	H	I	F	T	R	Y	A	R	A	A	H	T	E	U	Q	S	A
O	N	T	E	L	M	O	E	I	D	I	D	O	N	E	V	S	A
H	E	S	O	A	N	E	L	M	L	A	M	D	L	L	E	H	S
O	M	O	C	R	O	L	Z	L	A	L	O	E	P	L	A	R	P
I	U	Q	A	E	O	D	U	S	O	T	O	E	S	E	S	O	O
L	E	D	O	W	C	G	N	I	K	A	L	S	J	I	D	O	L
E	E	U	Q	R	N	O	I	P	O	I	E	W	M	O	S	M	A
O	R	O	P	I	I	N	A	V	P	S	R	E	I	A	S	I	I
L	P	S	W	A	L	O	R	P	N	E	B	L	R	I	D	S	O
O	D	A	M	A	E	R	E	P	M	S	E	L	I	I	S	H	O
C	R	T	S	E	U	R	U	N	U	E	D	O	A	A	T	T	E
I	J	A	L	O	M	O	Q	R	C	N	A	W	N	O	E	U	S
D	E	U	Q	S	A	S	S	O	C	S	A	R	K	T	O	Y	S
U	O	C	S	I	D	K	A	D	A	B	R	A	E	D	S	A	D
L	N	E	I	T	I	S	M	A	L	S	L	E	E	U	Q	O	L
O	R	A	L	T	C	E	U	Q	E	S	C	O	N	O	C	E	S

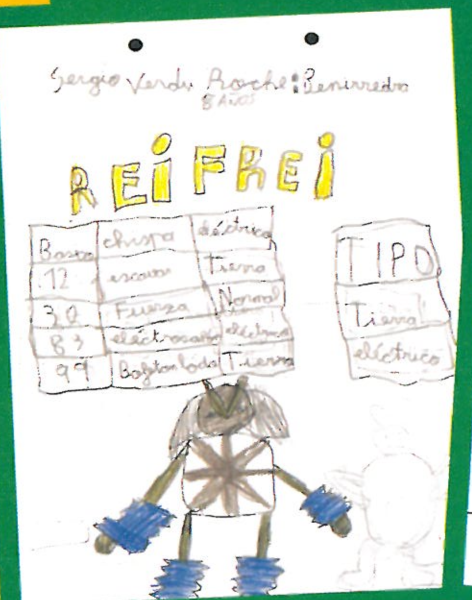
Encuentra los Pokémon del 21 al 40, incluidos, de las ediciones Rubí y Zafiro.

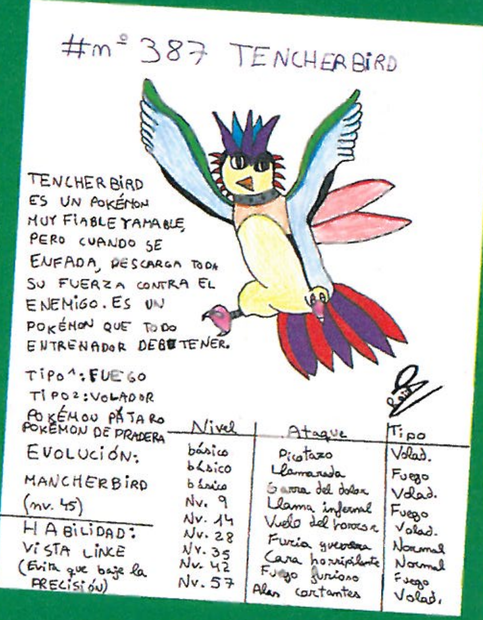


Nora Caviedes (Barcelona)

Inventores de Pokémon (Vol. 781)

Sergio Verdú, de Valencia, nos manda a Reifrei y Manirey, dos Pokémon de la realeza "Pokémonal" con ataques muy interesantes. Y Tencherbird, el pájaro amable pero que se enfurece y "ya la hemos liao", de tipo Fuego/Volador, es obra del entrenador Raúl López, residente en Barcelona.





LLAMADAS (¡Eh, tú-san!)

Clubes

Me llamo Gabriel y me gustaría formar un club. Se llamará "Pokémon Ardiente" y solo se admiten entrenadores fans del tipo Fuego. Enviadme vuestro nombre, edad, dirección, nº ID y legendarios a:
Gabriel Diz Naveiro
C/ Casimiro Gómez 7-5º
CP: 36002 PONTEVEDRA

Soluciones pasatiempos



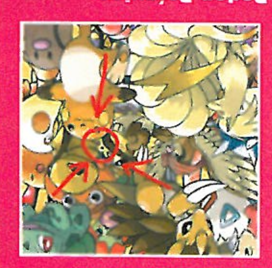
Supersopa Pokémon

¿Quién es quién?

1. Bayleef 2. Nidorina

Poder Psíquico

Es Haunter, que tenía su nivel de bonus y todo, en el Pokémon Pinball de GB Color.



Poképasatiempo



Diferencias Magby

Conoce a fondo a tus Pokémon

Oak analiza todos los movimientos y características de una nueva tanda de Pokémon en las cuatro páginas que tenéis a continuación. Nuestro repaso llega este mes a Nidoking, el número 34 en la Pokédex de Rojo y Verde. Leed las fichas con atención y podréis descubrir todos los detalles que seguro se os habían pasado.

35 CLEFAIRY

Su mágico y dorado aspecto atrae a la gente. Es raro y sólo aparece en ciertas áreas.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Destructor	Normal
Básico	Gruñido	Normal
Nv. 5	Otra Vez	Normal
Nv. 9	Canto	Normal
Nv. 13	Doblebofetón	Normal
Nv. 17	Señuelo	Normal
Nv. 21	Reducción	Normal
Nv. 25	Rizo Defensa	Normal
Nv. 29	Metrónomo	Normal
Nv 33	Masa Cósmica	Psíquico
Nv. 37	Luz Lunar	Normal
Nv. 41	Pantalla Luz	Psíquico
Nv. 45	Puño Meteoro	Acero
—	—	—

TIPO 1: Normal **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: **Gran Encanto** (Emboba al mínimo contacto)
EVOLUCIÓN: **Clefable** (Piedra lunar)

36 CLEFABLE

Un encantador y tímido POKéMON muy raro de ver. Corre y se oculta en cuanto siente que viene gente.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Canto	Normal
Básico	Doblebofetón	Normal
Básico	Reducción	Normal
Básico	Metrónomo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Normal **DISPONIBLE:** - -
HABILIDAD: **Gran Encanto** (Emboba al mínimo contacto)
EVOLUCIÓN: **No evoluciona**

37 VULPIX



Cuando nace sólo tiene una cola, pero a medida que crece, ésta se va dividiendo desde la punta.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Nv. 5	Látigo	Normal
Nv. 9	Rugido	Normal
Nv. 13	At. Rápido	Normal
Nv. 17	Fuego Fatuo	Fuego
Nv. 21	Rayo Confuso	Fantasma
Nv, 25	Cerca	Psíquico
Nv 29	Lanzallamas	Fuego
Nv. 33	Velo Sagrado	Normal
Nv. 37	Rabia	Fantasma
Nv. 41	Giro Fuego	Fuego
—	—	—
—	—	—
—	—	

TIPO: Fuego **DISPONIBLE:** ■
HABILIDAD: Absor. Fuego (Se carga si recibe fuego)
EVOLUCIÓN: Ninetales (Piedra Fuego)

38 NINETALES



Muy inteligente y vengativo. Agarrar una de sus colas podría traer 1000 años de mala suerte.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Ascuas	Fuego
Básico	At. Rápido	Normal
Básico	Rayo Confuso	Fantasma
Básico	Velo Sagrado	Normal
Nv. 45	Giro Fuego	Fuego
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Fuego **DISPONIBLE:** - -
HABILIDAD: Absor. Fuego (Se carga si recibe fuego)
EVOLUCIÓN: No evoluciona

39 JIGGLYPUFF



Cuando sus ojos se iluminan, canta una secreta melodía con la que duerme a sus enemigos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Canto	Normal
Nv. 4	Rizo Defensa	Normal
Nv. 9	Destructor	Normal
Nv. 14	Anulación	Normal
Nv. 19	Desenrollar	Roca
Nv. 24	Doblebofetón	Normal
Nv. 29	Descanso	Psíquico
Nv 34	Golpe Cuerpo	Normal
Nv. 39	Mimético	Normal
Nv. 44	Vozarrón	Normal
Nv. 49	Doble Filo	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Normal **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Gran Encanto (Emboba al mínimo contacto)
EVOLUCIÓN: Wigglytuff (Piedra lunar)

40 WIGGLYTYFF

Su cuerpo es blando y gomoso. Cuando se enfada, traga aire y se hincha muchísimo.



Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Canto	Normal
Básico	Anulación	Normal
Básico	Rizo Defensa	Normal
Básico	Doblebofetón	Normal
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO: Normal **DISPONIBLE:** - -
HABILIDAD: Gran Encanto (Emboba al mínimo contacto)
EVOLUCIÓN: No evoluciona

Fichas Pokémon Rojo Fuego y Verde

41 ZUBAT

Forma colonias en lugares oscuros. Usa ultrasonido para identificar y acercarse a los objetos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Chupavidas	Bicho
Nv. 6	Impresionar	Fantasma
Nv. 11	Supersónico	Normal
Nv. 16	Mordisco	Siniestro
Nv. 21	Ataque Ala	Volador
Nv. 26	Rayo Confuso	Fantasma
Nv. 31	Aire Afilado	Volador
Nv. 36	Mal de Ojo	Normal
Nv. 41	Colmillo Ven.	Veneno
Nv. 46	Niebla	Hielo
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Veneno **TIPO 2:** Volador **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Foco Interno (Evita el retroceso)
EVOLUCIÓN: Golbat (Nv 22) ➤ Crobat (Felicidad)

42 GOLBAT



Cuando ataque, seguirá chupando energía de su víctima, aunque pese tanto que ya no pueda volar.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Chupavidas	Bicho
Básico	Chirrido	Normal
Básico	Impresionar	Fantasma
Básico	Supersónico	Normal
Nv. 6	Impresionar	Fantasma
Nv. 11	Supersónico	Normal
Nv. 16	Mordisco	Siniestro
Nv. 21	Ataque Ala	Volador
Nv. 28	Rayo Confuso	Fantasma
Nv. 35	Aire Afilado	Volador
Nv. 42	Mal de Ojo	Normal
Nv. 49	Colmillo Ven.	Veneno
Nv. 56	Niebla	Hielo
—	—	—

TIPO 1: Veneno **TIPO 2:** Volador **DISPONIBLE:** ■ ■
HABILIDAD: Foco Interno (Evita el retroceso)
EVOLUCIÓN: Crobat (Felicidad)

43 ODDISH

Durante el día, entierra la cara en el suelo, y de noche, va plantando semillas por ahí.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Nv. 7	Dulce Aroma	Normal
Nv. 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 16	Paralizador	Planta
Nv. 18	Somnífero	Planta
Nv. 23	Ácido	Veneno
Nv. 32	Luz Lunar	Normal
Nv. 39	Danza Pétalo	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Planta **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■
HABILIDAD: Clorofila (Con sol, sube la Velocidad)
EVOLUCIÓN: Gloom (Nv 21) ➤ Vileplume (P. Hoja)
➤ Bellossom (P. Solar)

44 GLOOM



El fluido que le cae de la boca no es saliva, sino un néctar que usa para atraer a su presa.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Dulce Aroma	Normal
Básico	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 7	Dulce Aroma	Normal
Nv. 14	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 16	Paralizador	Planta
Nv. 18	Somnífero	Planta
Nv. 24	Ácido	Veneno
Nv. 35	Luz Lunar	Normal
Nv. 44	Danza Pétalo	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Planta **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■
HABILIDAD: Clorofila (Con sol, sube la Velocidad)
EVOLUCIÓN: ➤ Vileplume (P. Hoja) ➤ Bellossom (P. Solar)



45 VILEPLUME



Cuanto mayores son sus pétalos, más tóxico es su polen. Le pesa la cabeza y le cuesta mantenerla erguida.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Absorber	Planta
Básico	Aromaterapia	Planta
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Megaagotar	Planta
Nv. 44	Danza Pétalo	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Planta **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** - -

HABILIDAD: Clorofila (Con sol, sube la Velocidad)

EVOLUCIÓN: Bellossom (Piedra Solar)

46 PARAS



Cava para chupar las raíces de los árboles. Las setas del lomo crecen con él.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Nv. 7	Paralizador	Planta
Nv. 13	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 19	Chupavidas	Bicho
Nv. 25	Espora	Planta
Nv. 31	Cuchillada	Normal
Nv. 37	Desarrollo	Normal
Nv. 43	Gigadrenado	Planta
Nv. 49	Aromaterapia	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Bicho **TIPO 2:** Planta **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Efecto Espora (Deja esporas al contacto)

EVOLUCIÓN: Parasect (Nv 24)

47 PARASECT



Una pareja de parásitos en la que la seta domina al bicho. Prefieren los sitios húmedos.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Arañazo	Normal
Básico	Paralizador	Planta
Básico	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 7	Paralizador	Planta
Nv. 13	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 19	Chupavidas	Bicho
Nv. 27	Espora	Planta
Nv. 35	Cuchillada	Normal
Nv. 43	Desarrollo	Normal
Nv. 51	Gigadrenado	Planta
Nv. 59	Aromaterapia	Planta
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Bicho **TIPO 2:** Planta **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Efecto Espora (Deja esporas al contacto)

EVOLUCIÓN: No evoluciona

48 VENONAT



Vive entre las sombras de árboles altos, donde come insectos. Por la noche, le atrae la luz.

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Placaje	Normal
Básico	Anulación	Normal
Básico	Profecía	Normal
Nv. 9	Supersónico	Normal
Nv. 17	Confusión	Psíquico
Nv 20	Polvo Veneno	Veneno
Nv. 25	Chupavidas	Bicho
Nv. 28	Paralizador	Planta
Nv. 33	Psicorrayo	Psíquico
Nv. 36	Somnífero	Planta
Nv. 41	Psíquico	Psíquico
—	—	—
—	—	—
—	—	—

TIPO 1: Bicho **TIPO 2:** Veneno **DISPONIBLE:** ■ ■

HABILIDAD: Ojo compuesto (Aumenta la Precisión)

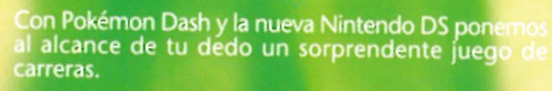
EVOLUCIÓN: Venomoth (Nv 31)

NINTENDO DS

¡TOCA CORRER!







Con Pokémon Dash y la nueva Nintendo DS ponemos al alcance de tu dedo un sorprendente juego de carreras.

Con su pantalla táctil, conexión inalámbrica y su doble pantalla, correr con Pikachu va a ser una experiencia en todos los sentidos.

Ponte en forma hasta con seis amigos con el modo multijugador, en 25 tipos de pistas diferentes... y a correr. Y si quieres más pistas, tienes hasta 384 distintas utilizando cualquier juego de Pokémon para GBA. Ya tocaba, ¿no?





